

**PERANCANGAN INTERIOR TATA PAMER
MUSEUM PERANG MOROTAI**



PENCIPTAAN/PERANCANGAN

Yulian Nandika

NIM 1211872023

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2017**

**PERANCANGAN INTERIOR TATA PAMER
MUSEUM PERANG MOROTAI**



PENCIPTAAN/PERANCANGAN

Yulian Nandika

NIM 1211872023

**Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Sebagai Salah Satu Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang Desain Interior
2017**

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul :

PERANCANGAN INTERIOR TATA PAMER MUSEUM PERANG MOROTAI diajukan oleh Yulian Nandika, NIM 1211872023, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 19 Januari 2017

Pembimbing I/Anggota

Drs. Ismael Setiawan, M.M.
NIP 19620528 199403 1 002
Pembimbing II/Anggota

Yayu Rubiyanti, S.Sn., M.Sn.
NIP 19860924 201404 2 001
Cognate/Anggota

Dony Arseryasmoro, S.Sn., M.Ds
NIP 19790407 200604 1 002
Ketua Program Studi S-1 Desain Interior/Anggota

Yulyta Kodrat P, S.T., M.T.
NIP 19700727 200003 2 001
Ketua Jurusan Desain

Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA
NIP 19770315 200212 1 005

Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Suastiwi, M.Des.
NIP 19590802 198803 2 002

HALAMAN PERSEMBAHAN

Tugas akhir perancangan ini dipersembahkan kepada kedua orang tua saya, dan seluruh keluarga serta semua pihak yang telah membantu.



MOTTO

"Belajar dari masa lalu, hidup untuk masa kini, dan berharap untuk masa yang akan datang"

(Albert Eistein)

“Alasan untuk berperang akan selalu ada, tapi tidak cukup kuat untuk mengalahkan alasan untuk berdamai”



PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi. Sepanjang pengetahuan saya tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain. Kecuali yang secara tertulis menjadi acuan dalam laporan Tugas Akhir ini disebutkan dalam daftar pustaka.



Yogyakarta, Januari 2017

Yulian Nandika

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadiran Allah SWT atas lindungan, rahmat, dan kasih-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir penciptaan/perancangan sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar sarjana S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Penulis berharap semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat dalam bidang pendidikan khususnya desain interior. Penulis juga menyadari bahwa tugas akhir ini masih jauh dari sempurna. Tugas akhir ini dapat terselesaikan tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, oleh karena itu dalam kesempatan kali ini penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Allah SWT yang Maha Kuasa atas segala kemudahan dalam penyelesaian tugas akhir ini.
2. Nabi Besar Muhammad SAW, sosok pemberi contoh dan suri tauladan yang baik bagi umatnya.
3. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Dr. Suastiwi, M.Des., Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta..
5. Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A. Ketua Jurusan S-1 Desain Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Yulyta Kodrat P. S.T., M.T. selaku Ketua Program Studi Desain Interior Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

7. Drs. Ismael Setiawan, M.M. selaku dosen pembimbing I, serta Mbak Yuyu Rubiyanti, S.Sn., M.Sn. selaku dosen pembimbing II.
8. Bambang Pramono, S.Sn., M.A., sebagai dosen wali.
9. Kedua orang tua, kakak-kakak, dan seluruh keluarga, terima kasih atas dukungan dan doanya.
10. Jefriana Rum Wandan yang *always on*, memberi saran, dukungan dan semangat menyelesaikan tugas akhir ini.
11. Teman-teman interior : Lintang, Singgih, Ayu, Andra, Muti, Pak Endra, Algy yang telah membantu, serta seluruh teman Indis 2012 yang tidak dapat disebutkan satu persatu.
12. Teman-teman kriya : Mas Usmento, Bunga, Dimas, Silfa, Alif.
13. Saka Design yang telah membantu pengumpulan data Museum Morotai.
14. D'Mbik Community yang selalu memberi saran-saran dan hiburan anehnya.
15. “Komedi Puter” yang selalu berputar : Bunga Kusuma, Arum, Dhana.
16. Pak Parto, Pak Sumadi, Pak Jas, Pak Jajang yang turut serta membantu.
17. Teman “Kos Ngijo RT 05” : Silfa Ayu, Nur Alifhah, Miss Deski yang pindah ke kota tetangga.
18. Semua pihak yang telah membantu terlaksananya tugas akhir yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Yogyakarta, 23 Desember 2016

Yulian Nandika

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL DALAM.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iii
MOTTO.....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
ABSTRAK.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
BAB II LANDASAN PERANCANGAN.....	3
A. Deskripsi Proyek.....	3
1. Tujuan Perancangan.....	3
2. Sasaran Perancangan.....	3
3. Data Lapangan.....	4
a. Data Non Fisik.....	4
1) Tujuan Museum.....	4
2) Kajian Filosofi.....	4
b. Data Fisik.....	5
1) Identifikasi Proyek.....	5
2) Denah Bangunan.....	8

3) Tampak Bangunan.....	8
4) Perspektif Bangunan.....	9
B. Program Perancangan.....	10
1. Pola Pikir Perancangan.....	10
2. Cakupan dan Arah Tugas.....	13
3. Keinginan Klien.....	14
4. Data Literatur.....	14
a. Deskripsi.....	14
1) Sejarah Perang Dunia II Asia Pasifik.....	14
2) Sejarah Perang Trikora.....	15
3) Profil Pulau Morotai.....	16
b. Standardisasi Museum.....	17
1) Pengertian Museum.....	17
2) Fungsi Museum.....	18
3) Klasifikasi / Jenis Museum.....	19
4) Kegiatan / Aktivitas di Museum.....	21
5) Persyaratan Museum.....	22
6) Pola Sirkulasi Tata Pamer Museum.....	24
7) Pengaturan Ruang Pamer.....	26
8) Kenyamanan Pandangan.....	28
9) Tata Cara Display Pameran Museum.....	29
10) Sistem Keamanan Museum.....	29
11) Pendekatan Konsep Alur.....	30
12) Teknologi Interaktif.....	31

c. Tata Kondisional Museum.....	33
1) Penghawaan Museum.....	33
2) Sistem Akustik Museum.....	34
3) Kelembaban Relatif dan Suhu.....	35
4) Pencahayaan Museum.....	37
BAB III PERMASALAHAN PERANCANGAN.....	41
BAB IV KONSEP DESAIN	42
A. Program Perancangan.....	42
1. Solusi Desain.....	42
2. Kebutuhan Furnitur dan Fasilitas	43
3. Kebutuhan Jumlah Titik Lampu.....	49
B. Konsep Perancangan.....	56
1. Tema Perancangan.....	57
2. Gaya Perancangan.....	55
3. Warna Perancangan.....	59
4. Material Perancangan.....	60
5. Pengguna dan Aktifitasnya.....	62
6. Organisasi Ruang.....	62
7. Elemen Pembentuk Ruang.....	63
8. Konsep Sirkulasi.....	66
9. Konsep Bentuk.....	66
10. Konsep Pengalaman Ruang.....	66
11. Konsep <i>Storyline</i>	69
12. Pencahayaan.....	73

13. Penghawaan.....	73
14. Sistem Keamanan.....	74
C. Konsep Perancangan Ruang.....	75
D. Konsep Perancangan Fisik.....	78
BAB V PENUTUP.....	79
A. Kesimpulan.....	79
B. Saran.....	80
DAFTAR PUSTAKA.....	81
LAMPIRAN.....	84



DAFTAR TABEL

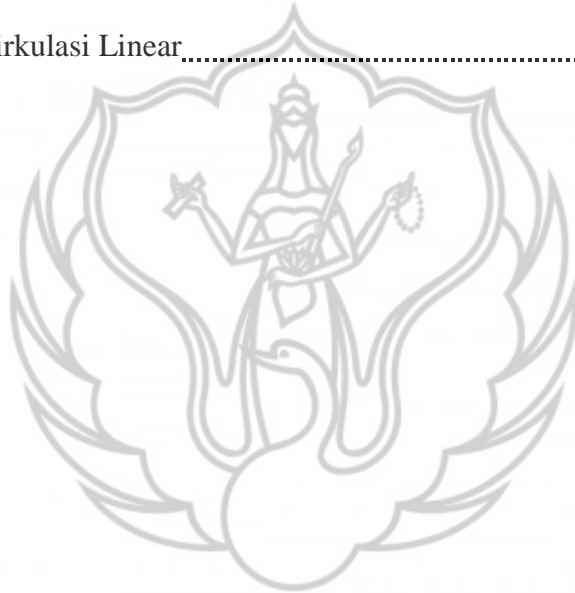
Tabel 2.1. Jumlah Wisatawan Domestik dan Mancanegara Maluku Utara....	6
Tabel 2.2. Batas suhu dan fluktuasi kelembaban relatif.....	36
Tabel 2.3. Tabel Kuat Penerangan.....	40
Tabel 2.4. Rencana Anggaran Biaya.....	78



DAFTAR GAMBAR

Gb. 2.1. Logo Kementrian Pendidikan dan dan Kebudayaan RI.....	5
Gb. 2.2. Siteplan kawasan Museum Perang Morotai	7
Gb. 2.3. Denah Museum Perang Morotai.....	8
Gb. 2.4. Tampak Arsitektural Museum Perang Morotai.....	9
Gb. 2.5. Visualisasi 3 dimensi kawasan Museum Morotai	9
Gb. 2.6. Perspektif Bangunan Utama Museum.....	10
Gb. 2.7. Pola Pikir Perancangan.....	10
Gb. 2.8. Jalur Linier	25
Gb. 2.9. Jalur Radial.....	25
Gb. 2.10. Jalur Spiral.....	26
Gb. 2.11. Jalur Grid.....	26
Gb. 2.12. Jalur Jaringan.....	26
Gb. 2.13. Contoh Konfigurasi Ruang Pameran.....	27
Gb. 2.14. Dinding Ruang Pameran.....	27
Gb. 2.15. Kenyamanan Pandangan Horizontal.....	28
Gb. 2.16. Jarak Pandang.....	28
Gb. 2.17. Display Menempel di Dinding.....	29
Gb. 2.18. Display Terbuka/berdiri.....	29
Gb. 2.19. Display dengan Tutup Kaca.....	29
Gb. 2.20. Kemungkinan yang Terjadi dalam Ventilasi Silang.....	33
Gb. 2.21. Rentang Kelembaban Relatif.....	35
Gb. 2.22. Lampu Sorot Terarah.....	39
Gb. 2.23. Lampu Sorot Dinding Aliran.....	39
Gb. 2.24. Lampu Sorot Aliran.....	39

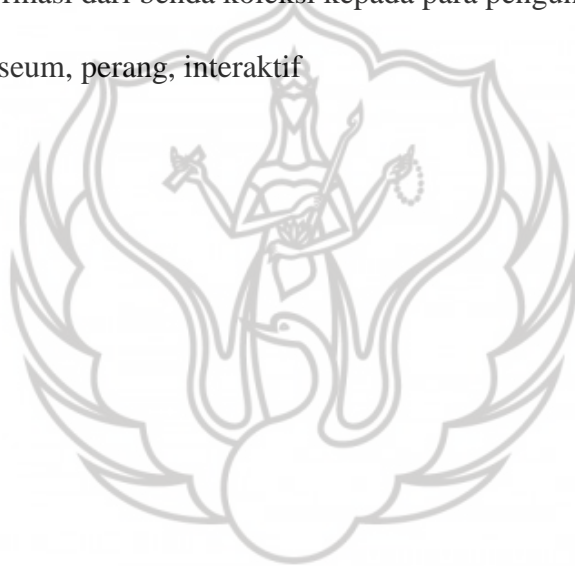
Gb. 4.1. Contoh visual transformasi bentuk gelombang.....	57
Gb. 4.2. Contoh visual bentuk peralatan kapal.....	57
Gb. 4.3. Perpustakaan <i>Bibliothèque</i>	59
Gb. 4.4. Seattle Art Museum.....	59
Gb. 4.5. Referensi Palet Skema Warna Perancangan.....	60
Gb. 4.6. Rencana Material Lantai.....	64
Gb. 4.7. Rencana Material Dinding.....	65
Gb. 4.8. Rencana Material Plafon.....	65
Gb. 4.9. Pola Sirkulasi Linear.....	66



Abstrak

Peristiwa bersejarah Perang Dunia II di kawasan Pasifik merupakan hal penting yang membutuhkan sarana edukasi sebagai tempat menyalurkan informasi sejarah kepada masyarakat. Museum merupakan wadah yang tepat dalam pengenalan sejarah maupun kebudayaan untuk memperkokoh jiwa patriotisme dan nasionalisme. Museum sebagai sarana edukasi dapat berfungsi maksimal jika dapat berkomunikasi dan berinteraksi dengan masyarakat. Komunikasi dan interaksi dalam sebuah ruang dapat dicapai jika mampu membangkitkan emosi pengunjung dengan melibatkan panca indra manusia melalui suasana ruang yang mampu memberikan pengalaman tersendiri bagi manusia. Hal tersebut direalisasikan dengan memberikan karakter ruang pameran dengan penerapan tema yang kuat serta penggunaan teknologi interaktif yang mendukung efektifitas penyaluran informasi dari benda koleksi kepada para pengunjung.

Kata kunci: museum, perang, interaktif



BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Dalam Sejarah Perang Dunia II, nama Indonesia (pada zamannya dikenal dengan *Netherland East Indies*) pernah menggema di kawasan Asia Pasifik melalui sebuah pulau kecil di utara Halmahera, bernama Morotai. Hingga saat ini bukti sejarah yang peninggalan masa perang tersebut masih bisa dilihat dalam bentuk pelabuhan dan bandara serta bangkai alat-alat tempur di Morotai.

Dengan posisinya yang strategis di Kawasan Pasifik, Morotai saat ini dikembangkan sebagai wilayah ekonomi maritim, salah satunya adalah dengan diadakannya program Sail Morotai pada 2012. Hal ini tentunya akan menjadi awal dari pengembangan sektor-sektor lainnya, seperti kebudayaan, pariwisata serta edukasi. Pembangunan kebudayaan dapat dijadikan sebagai pembentuk karakter bangsa yang dapat memperkokoh kehidupan berbangsa dan bernegara. Salah satunya adalah melalui museum.

Museum dapat dijadikan mitra pendidik untuk mendukung pembangunan jati diri dan karakter bangsa serta menumbuhkan rasa patriotisme dan nasionalisme. Dalam Laporan Pertemuan Nasional Museum tahun 2011, disebutkan bahwa museum sebagai sarana pembangunan karakter bangsa memiliki tujuan yaitu menjadi sarana edukasi dan rekreasi yang berkualitas, dengan misinya yaitu meningkatkan tampilan museum menjadi lebih menarik, meningkatkan profesionalisme dalam pengelolaan museum dan pelayanan pengunjung, mengembangkan program yang inovatif dan kreatif; mewujudkan dan memperkuat jejaring museum dan komunitas; menetapkan kebijakan pengelolaan museum dan meningkatkan pencitraan museum.

Melalui pencanangan Gerakan Nasional Cinta Museum di tahun 2010, membuat daerah-daerah berlomba dalam memajukan museum mereka. Sebagai dampaknya, perkembangan museum di Indonesia tumbuh dengan signifikan. Dengan potensi yang dimiliki oleh Morotai, baik bukti fisik maupun non fisik, perlu dirancang sebuah museum bertema utama Perang Dunia II dan Trikora.

Melalui Program Revitalisasi dan Pembangunan Museum Baru di tahun 2013, Kabupaten Pulau Morotai, Maluku Utara menjalin kerja sama dengan Direktorat Pelestarian Cagar Budaya dan Permuseuman untuk membangun dua gedung museum sejarah di Morotai. Nilai sejarah di Morotai tidak hanya berkaitan dengan Perang Dunia II, saat pembebasan Irian Barat melalui operasi Tri Komando Rakyat, Morotai juga menjadi pusat Pangkalan Udara Tentara Nasional. Karenanya, selain membangun Museum Perang Dunia II pemerintah juga membangun Museum Trikora.

Museum Morotai merupakan wahana konservasi yang juga merupakan wahana edukasi yang menyimpan informasi kesejarahan dan ilmu pengetahuan yang berhubungan dengan Perang Dunia II dan Trikora di Morotai. Dengan adanya museum Morotai, maka pembelajaran (informasi) tentang Perang Dunia II dan Trikora dapat diperoleh dengan mudah dan cepat, selain itu juga dapat meningkatkan sektor kepariwisataan. Fasilitas yang terdapat di kawasan museum antara lain gedung pameran tetap Perang Dunia II, gedung pameran tetap Perang Trikora, *cafe*, *art market*, *multi purpose hall*, plaza, gedung kantor, gudang, toilet dan area parkir.

Kini seiring berkembangnya teknologi dan kreativitas manusia, citra museum semakin baik di mata masyarakat. Citra museum yang dahulu terkesan kuno dan membosankan, sekarang telah menjadi daya tarik tersendiri bagi masyarakat untuk dikunjungi. Melihat kasus tersebut, perancang termotivasi untuk menciptakan interior yang dapat membangun kembali suasana saat masa perang di Museum Perang Dunia II dan Trikora dengan menerapkan tema *Remember the Moment of War, Let's Get Nautical*. Hal ini bisa dianggap menarik karena segala keinginan di atas tidak pernah lepas dari sebuah tampilan interior yang dengan ketepatan desainnya akan semakin menunjang kualitas pelayanan museum terhadap pengunjung dan pihak-pihak lain yang memberikan keuntungan bagi Museum Perang Dunia II dan Trikora Morotai.